

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mempengaruhi kemajuan dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), baik melalui pendidikan di tingkat Perguruan Tinggi, Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Pertama maupun di Sekolah Dasar. Kualitas pendidikan dikatakan baik apabila pelaksanaan kegiatan belajar mengajarnya dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Pelaksanaan pendidikan guna melahirkan generasi bangsa yang cerdas secara intelektual dan berkarakter. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 bahwa tujuan dari pendidikan nasional adalah mengembangkan dan membentuk karakter serta peradaban yang bermartabat guna mencerdaskan bangsa, dan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu, agar peserta didik memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia sepanjang masa.

Untuk mengembangkan kualitas pendidikan diperlukannya upaya-upaya dalam proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan sehingga terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan, bermakna serta memotivasi siswa belajar. Dewasa ini, berbagai cara atau model pembelajaran telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran guna menuntun peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dari awal hingga akhir pembelajaran. Tanggung jawab sebagai guru adalah mengusahakan dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini akan berpengaruh pada keefektifan belajar apabila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satu faktornya dipengaruhi oleh motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar dengan tekun, tidak putus

asa dalam mengerjakan tugas, serta antusias dalam bertindak. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu upaya yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran agar diperolehnya proses yang baik, serta hasil belajar yang optimal. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun khususnya didasari adanya motivasi, maka siswa dapat memperoleh prestasi yang baik pula,

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 139 tepatnya di kelas III B yang berjumlah 30 siswa, fakta dalam pembelajaran tematik berlangsung yakni: (1) siswa cenderung kurang antusias dalam proses pembelajaran berlangsung, (2) siswa berputus asa dalam mengerjakan tugas yang diberikan, menganggap tugas yang diberikan sulit tanpa mencobanya terlebih dahulu, (3) siswa tidak berkonsentrasi dan kurang memperhatikan guru ketika penyampaian materi, yang dilakukan hanya bermain dan berbicara dengan temannya selama pembelajaran berlangsung, (4) siswa jarang diberi kesempatan untuk berbicara mengajukan pendapat maupun bertanya, sehingga siswa tidak berani bertanya maupun berpendapat mengenai materi pembelajaran yang belum mereka pahami, (5) ketika siswa dikelompokkan, terlihat kurang kerjasama antaranggota masing-masing kelompok, yang bekerja sama hanya beberapa siswa dan siswa itu-itu saja, (6) kegiatan pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif, karena metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, dan (7) guru jarang mengadakan tes evaluasi diakhir pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga siswa tidak dapat mengerjakan soal tersebut secara mandiri. Hal tersebut dibuktikan ketika guru memberikan tugas, banyak siswa yang mengeluh bahwa tugas tersebut sulit untuk dikerjakan. Selain itu, fenomena yang terjadi ketika masih ada materi yang perlu disampaikan, siswa tidak antusias untuk melanjutkan kegiatan belajar, bahkan siswa mengharapakan untuk bermain.

Selain itu, peneliti memperoleh hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai rata-rata Penilaian Tengah Semester (PTS) kelima mata pelajaran yaitu Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dari hasil rata-rata tersebut hanya 12 siswa dari 30 siswi yang mencapai KKM 75 atau dalam persentase sebesar 40%. Sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 18 siswa atau 60%. Hal

ini menunjukkan bahwa kurangnya pencapaian hasil belajar pada kelas tersebut. Apabila masalah ini tidak diatasi, maka akan semakin banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, disebabkan oleh kurangnya menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurangnya inovasi pembelajaran baik model, metode, pendekatan maupun strategi yang diterapkan dalam proses pembelajaran, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menemukan fakta bahwa karakteristik siswa tersebut adalah senang bermain dan sehingga peneliti memilih model pembelajaran yang berkaitan dengan permainan dan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung.

Menurut Piaget (dalam Mutiah, 2010, hlm. 138) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Sependapat dengan Piaget, Kimpraswil (dalam Muhammad, 2009, hlm. 26) mengatakan bahwa definisi bermain adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Melalui bermain, kognitif dan psikomotor anak dapat berkembang serta afektifnya dapat terbentuk.

Beberapa model pembelajaran tidak terlepas dari sebuah permainan. Model pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan diantaranya model *scramble*, *snowball throwing* (melempar bola salju), *talking stick* dan *Teams Games Tournaments (TGT)*. Namun, dilihat dari karakteristik siswa, model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *TGT* sebagai salah satu model yang akan diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Shoimin (2014, hlm. 207-208) menyatakan bahwa kelebihan *TGT* adalah menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, siswa berkemampuan akademik rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya (tidak hanya siswa berkemampuan akademik tinggi), siswa

lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Dari kelebihan tersebut, model *TGT* berpengaruh pada motivasi belajar siswa yang didukung dengan beberapa indikator seperti mengerjakan tugas sesuai waktu yang ditentukan (indikator 1), giat dan langsung mengerjakan tugas yang diberikan (indikator 2), mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami (indikator 3), mengajukan pendapat ketika berdiskusi (indikator 4), berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok (indikator 5), mematuhi tata tertib yang berlaku (indikator 6), aktif dan bersemangat dalam KBM (indikator 7), dan tidak membuat keributan (indikator 8). Dari langkah *TGT* pertama yakni langkah penyajian materi dalam implikasinya meningkatkan indikator motivasi belajar nomor 3 dan 8; langkah kedua yakni kegiatan kelompok dalam implikasinya meningkatkan indikator motivasi belajar nomor 1, 2, 4, dan 5; langkah ketiga dan keempat yakni permainan dan pertandingan dalam implikasinya meningkatkan indikator motivasi belajar nomor 6 dan 7; langkah kelima yakni penghargaan kelompok dalam implikasinya meningkatkan motivasi belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman (2016, hlm. 92) bahwa salah satu cara menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar adalah hadiah. Dengan demikian, sesuai permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN Sukarasa 139 melalui penerapan model pembelajaran tipe *TGT*.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN Sukarasa 139?
2. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN Sukarasa 139 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan:

1. pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN Sukarasa 139.
2. peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN Sukarasa 139 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Manfaat tersebut dapat diperoleh bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan secara teoretis dapat memberikan masukan terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan dan memiliki minat selama proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kemandirian siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.
- 3) Meningkatkan ketekunan dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas individu maupun kelompok.
- 4) Membantu siswa untuk terbiasa belajar secara berkelompok agar sikap toleransi dan percaya satu sama lain berkembang pada diri siswa.
- 5) Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

b. Bagi guru

- 1) Alternatif solusi yang tepat dalam memilih pembelajaran yang efektif dan bervariasi sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

- 2) Memberikan pengalaman keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai pedoman atau referensi untuk dikaji bersama agar dapat menyusun program pembelajaran yang berkualitas di sekolah.
- 2) Memberikan dorongan agar sarana dan prasarana sekolah dapat memadai guna menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

d. Bagi peneliti lain

- 1) Menambah informasi dan bahan rujukan ketika melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Menambah referensi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas.